Оружие

Охеренные пушки (выбери 1):
- снайперская винтовка с глушителем (*урон 3 дальняя хай-тек*);
- пулемёт (*урон 3 ближний/дальний область кровавый*);
- штурмовая винтовка (*урон 3 ближний громкий автомат*);
- гранатомёт (*урон 4 ближний область кровавый*);

Серьёзные пушки (выбери 2):
- охотничье ружьё (*урон 2 дальнее громкое*);
- дробовик (*урон 3 ближний кровавый*);
- пистолет-пулемёт (*урон 2 ближний область громкий*);
- магнум (*урон 3 ближний перезарядка громкий*);
- гранатомёт (*урон 4 ближний область перезарядка кровавый*);
- бб боеприпасы (*бб*), добавляют всему твоему оружию метку *бб*;
- глушитель (*хай-тек*), убери метку «громкий» с любого своего оружия.

Запасное оружие (выбери 1):
- 9-мм пистолет (*урон 2 ближний громкий*);
- большой нож (*урон 2 рукопашный*);
- мачете (*урон 3 рукопашное кровавое*);
- много ножей (*урон 2 рукопашные бесконечные*);
- гранаты (*урон 4 рукопашные область перезарядка кровавые*).

Урон

Когда персонаж получает урон, игрок отмечает сегменты на его счётчике урона. Отметь один полный сегмент за каждую полученную единицу урона, начиная с сегмента между 12:00 и 3:00.

Когда ты ***получаешь урон***, учти полученный ⚁⚄+урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:
- *Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.*
- *Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.*

Выбери 2 из списка на 7–9 ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать что-то одно:
- *Ты теряешь равновесие.*
- *Ты отпускаешь то, что держал.*
- *Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.*
- *Ты не замечаешь чего-то важного.*

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1урон.

Когда ты ***наносишь урон другому персонажу игрока***, он получает +1 к истории с тобой (на своём листе) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история+1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты причиняешь кому-то боль, он лучше тебя узнает.

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *одно убийство, вымогательство или иной акт насилия; неделю работы телохранителем и лидером банды; месяц работы громилой по вызову.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

СТРЕЛОК

Мир в эпоху постапокалипсиса — это жестокое, уродливое, бесчеловечное место. Закон и общество распались в прах. Всё твоё остаётся твоим, лишь пока ты держишь его в руках. Мира нет. Нет стабильности, кроме той, что ты вырезаешь сантиметр за сантиметром в бетоне и в земле, а потом защищаешь, убивая и проливая кровь.

Иногда самый явный ход и есть правильный.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Банды, машины и урон

Когда банда получает:
- ***Урон 1:*** *несколько раненых, один или двое серьёзно, убитых нет.*
- ***Урон 2:*** *много раненых, несколько серьёзно, пара убитых.*
- ***Урон 3:*** *очень много раненых, многие серьёзно, много убитых.*
- ***Урон 4:*** *очень много серьёзно раненых, очень много убитых.*
- ***Урон 5:*** *большинство убиты, несколько выживших.*

В присутствии сильного лидера банда держится вместе до получения урона 4. Если лидер слаб или отсутствует, она держится до получения урона 3. Если лидер слаб и отсутствует, она держится, получив урон 1 или 2. Если лидера нет, она держится, получив урон 1, но не более.

Когда машина получает:
- ***Урон 1:*** *косметические повреждения. Дырки от пуль, разбитые стекла, дым. Урон не проходит по пассажирам.*
- ***Урон 2:*** *функциональные повреждения. Утечка горючего, простреленные покрышки, глохнет двигатель, проблемы с управлением, торможением или разгоном. Можно отремонтировать в полевых условиях. Урон 1 проходит по пассажирам.*
- ***Урон 3:*** *серьёзные повреждения. Функциональные повреждения, затрагивающие несколько узлов, но подлежащие полевому ремонту. Урон 2 проходит по пассажирам.*
- ***Урон 4:*** *авария. Катастрофические функциональные повреждения, подлежит ремонту в гараже, но не в поле, можно разобрать на запчасти. Урон 3 проходит по пассажирам.*
- ***Урон 5 и более:*** *полное уничтожение. Урон полностью проходит по пассажирам, плюс они могут получить дополнительный урон, когда машина взрывается или разбивается.*



СТРЕЛОК: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего стрелка, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Вонк «Скульптор», Бэтти, Йонкер, Эй-Ти, Рю Вокман, Наварра, Мужик, Картак, Барбаросса, Келлер, Греккор, Крилль, Дум или Капеллан.

Рекс, Мухтар, Спот, Боксёр, Доберман, Трей, Душегуб, Батч, Фифи, Пушок, Дюк, Волк, Бим, Макс или Дружок.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт.

Броня: разномастная, старая побитая или самодельная.

Лицо: в шрамах, грубое, костлявое, тупое, потрёпанное или изуродованное.

Глаза: безумные, яростные, мудрые, грустные, хитрые или поросячьи глазки.

Тело: твёрдое, коренастое, жилистое, потрёпанное, перекачанное, компактное или огромное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко +2 Пылко –1 Умно +1 Странно =0
- Круто –1 Жёстко +2 Пылко –2 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко –2 Умно +2 Странно –1
- Круто +2 Жёстко +2 Пылко –2 Умно =0 Странно =0

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 3 хода стрелка.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1, 2 или все 3:

- Один из них сражался с тобой плечом к плечу. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них как то бросил тебя умирать и ничем не помог. Скажи этому игроку история –2.
- Выбери того, кого считаешь самым красивым. Скажи этому игроку история +2.

Всем остальным скажи история +1. Все кое-что слышали о том, кто ты и где побывал.

В ходы других:

- Выбери того, кого считаешь самым умным. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.

Со всеми остальными запиши рядом с именами их персонажей числа, которые они тебе назовут.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 охеренную пушку;
- 2 серьёзные пушки;
- 1 запасное оружие;
- доспехи, дающие 2 брони (опиши);
- всякую всячину ценой 1 бартер.

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

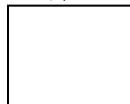
Имя

Внешность

Характеристики



Круто — *действовать под огнём* — ◯ подчёркнуто



Жёстко — *угрожать насилием; взять силой* — ◯ подчёркнуто



Пылко — *соблазнить или манипулировать* — ◯ подчёркнуто



Умно — *оценить ситуацию оценить человека* — ◯ подчёркнуто



Странно — *открыть свой разум* — ◯ подчёркнуто

История

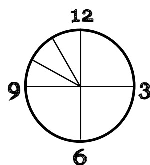
помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, получи +1 к следующему броску. Если хочешь, он тоже получит +1 к следующему броску.

Урон

счётчик



◯ стабилен

◯ разбит (–1круто)
◯ покалечен (–1жёстко)
◯ изуродован (–1пылко)
◯ сломлен (–1умно)

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ >>*развитие*

__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ получи +1умно (макс. умно +2)
__ получи новый ход стрелка
__ получи новый ход стрелка
__ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
__ получи поселение (опиши) и *богатство*
__ получи банду (опиши) и *вожака стаи*
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы стрелка

◯ ***Закалённый в боях:*** когда ты действуешь под огнём, делай это ⚁⚄+жёстко, а не ⚁⚄+круто.

◯ ***Да пошло оно всё нахер:*** скажи, как хочешь сбежать и сделай это ⚁⚄+жёстко. На 10+ — чудесно, ты свалил. На 7–9 можешь уйти или остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми с собой, МЦ скажет, что именно. При провале ты попался на полпути и был уязвим.

◯ ***Боевые инстинкты:*** когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, сделай это ⚁⚄+жёстко, а не ⚁⚄+странно, но только в битве.

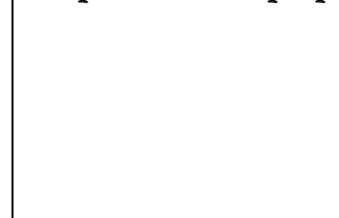
◯ ***Храбр до одури:*** ты получаешь +1жёстко (жёстко +3).

◯ ***Готов к неизбежному:*** у тебя есть укомплектованная качественная аптечка. Она считается комплектом ангела (см. буклет ангела) с запасом 2.

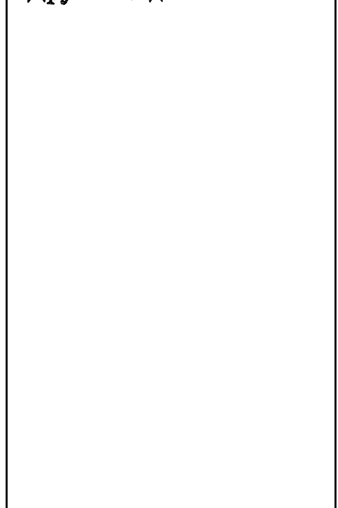
◯ ***Кровожадный:*** когда ты наносишь урон, наноси +1 урон.

◯ ***ВЕШАЙТЕСЬ, СУКИ!:*** в битве ты считаешься бандой (*урон 3 банда малая*) с бронёй по обстоятельствам.

Снаряжение и бартер



Другие ходы



Шансы



Оружие и броня

